

# 法人向け mazec テクニカルガイド

## 外部アプリケーション連携

(Windows 版)

第9版



- 
- Windows は、米国 Microsoft Corporation.の米国およびその他の国における登録商標です。
  - Windows の正式名称は、Microsoft Windows Operating System です。
  - その他記載された会社名、製品名等は、各社の登録商標もしくは商標、または弊社の商標です。
  - 本書は株式会社 MetaMoJi が作成したものであり、マニュアルの著作権は、株式会社 MetaMoJi に帰属します。
  - 本書の内容は予告なく変更することがあります。

2017 年 6 月 30 日 © 2017 株式会社 MetaMoJi

---

# はじめに

本書では、法人向け mazec for Windows の概要や、外部アプリケーションと連携して使うための仕様について説明しています。

本書の記載は、HTML、JavaScript、ActiveX、VisualBasic 等（マイクロソフト開発環境）に関する基本知識を持っていることを前提としています。

## コードの表記

- コードの記述例は、囲みの中に記述します。
- 1行に収まらない場合は、折り返すか、途中で改行して記述する場合があります。

# 目次

---

第 1 章法人向け mazec とは	4
第 2 章mazec for Windows	5
2.1. mazec for Windows のアプリケーション外部連携概要	5
2.2. mazec for Windows の機能	6
2.2.1 入力モードの切り替え	6
2.2.2 認識文字種の設定	7
2.2.3 mazec ウィンドウの表示やサイズの変更	8
2.2.4 オプション設定の指定	8
2.2.5 ペンの色、太さ、背景色	11
2.3. プログラムインターフェースの仕様	12
2.3.1 モジュール	12
2.3.2 プロパティ	12
2.3.3 メソッド	15
2.4. ストロークイメージデータの取得	18
2.4.1 ストロークイメージ出力の有効/無効設定	18
2.4.2 ストロークイメージデータの取得	18
2.4.3 イメージ入力モード	19
2.4.5 備考	19
2.5. 操作ガイドメッセージの表示に関して	20
2.6. mazec の初期化に関して	21
2.7. 動作環境	21
Appendix A サンプルコード	22

## 第1章 法人向け mazec とは

法人向け mazec は、コンシューマー向け製品とは異なり、次の機能が用意されています。

- アプリケーション連携
- 異体字サポート
- UIモード
- 住所・氏名優先モード

### アプリケーション連携

ユーザーが行う mazec の操作の一部をお客様が開発するアプリケーションから実行することができます。例えば、入力モードの切り替えや認識文字種の変更などをアプリケーションから指定することができます。

### 異体字サポート

異体字とは、標準の字体と同じ意味・発音を持つが、表記に差異がある漢字のことです。法人向け mazec では、姓名に対してよく使われる異体字をサポートしています。

例えば、「渡辺」と手書きすると、かな漢字変換候補に「渡辺」「渡邊」「渡邊」と表示されます。そのほかに「高田」「高田」、「斉藤」「齋藤」「齊藤」などの異体字がサポートされます。

※ 機種依存により、異体字の表記には次の制約があります。

- ・異体字がほかの文字に変換される場合があります。(例：□、スペース、その他の文字など)
- ・異体字が標準の字体で表記される場合があります。

ただし、mazec からは正しい文字コードに変換しています。

### UIモード

標準／簡略／初心者の3つのモードがあります。詳しくは、「2.2.4 オプション設定の指定」をご覧ください。

### 住所・氏名優先モード

住所・名前を優先して候補に表示します。住所録を作成するときに便利な機能です。

## 第2章 mazec for Windows

### 2.1. mazec for Windows のアプリケーション外部連携概要

mazec for Windows は、お客様が開発するアプリケーションから mazec の下記の動作を制御できます。

- 入力モードの切り替え
- 認識文字種の切り替え
- mazec ウィンドウの表示やサイズの変更
- オプション設定の指定
- イメージ出力
- 機能 (オプション設定・単語登録・UI モード) ボタンの表示/非表示の設定
- その他候補表示サイズの指定など

#### 動作概要について

アプリケーションから mazec の動作を制御できるモジュールが提供されます。<sup>\*1</sup>

このモジュールは、ActiveXとして動作しますので、ActiveXをコールできるInternet Explorerを用いたWebアプリケーションなどから利用することができます。

<sup>\*1</sup> mazec for Windows をインストールすると、自動的に導入されます。

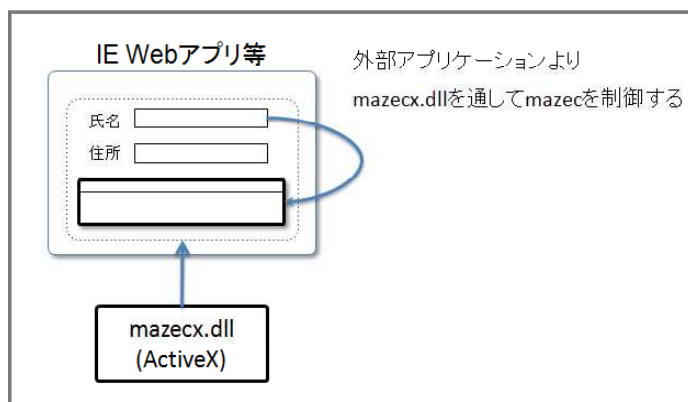


図 : mazec for Windows 概要図

## 2.2. mazec for Windows の機能

### 2.2.1 入力モードの切り替え

アプリケーションから、入力モードを指定して mazec を起動することができます。  
mazec による入力方法には、次の4つのモードがあります。

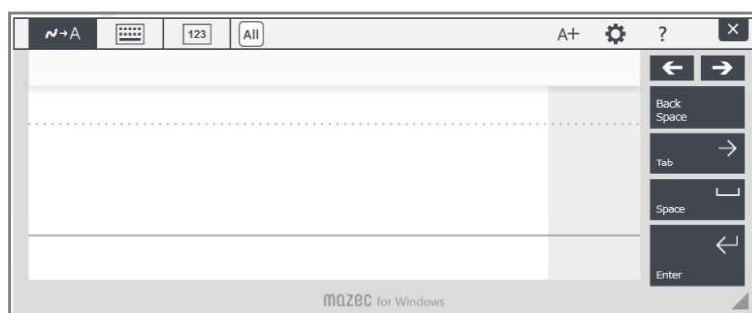
- 手書き認識による交ぜ書き入力モード
- ソフトウェアキーボード入力モード
- テンキーモード
- イメージ入力モード (API指定時のみ)

入力項目の内容に適した入力モードで mazec を起動 (表示) できます。

例えば、住所や氏名の入力欄は手書きによる交ぜ書き入力モード、メールアドレスの入力欄はソフトウェアキーボード入力モード、電話番号の入力欄にはテンキー入力モードを指定することで、入力欄に応じた最適な入力方法を提供することができます。

交ぜ書き入力モードとテンキー入力モードには、標準モード/簡略モード/初心者モードの3種類のUIがあります。

詳しくは、「2.2.4 オプション設定の指定」をご覧ください。

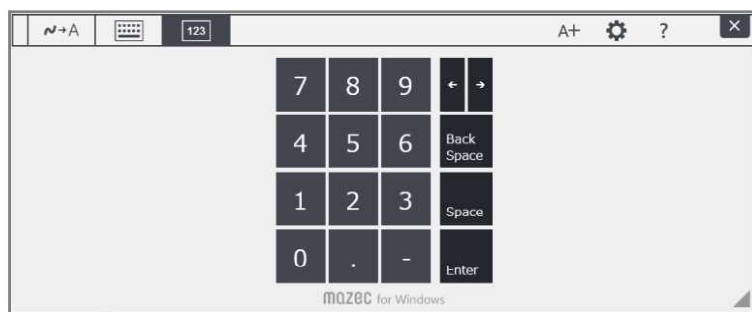


図：交ぜ書き入力モード (標準モード)



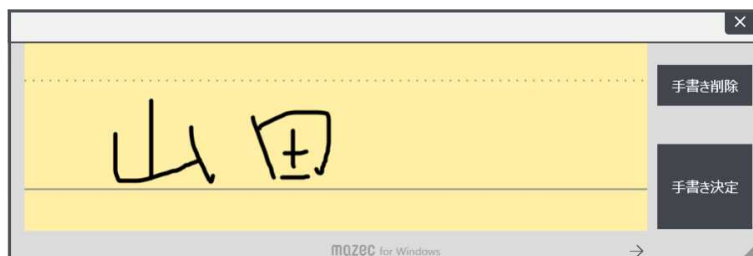
図：ソフトウェアキーボード入力モード

※ ソフトウェアキーボードでは、かな漢字変換機能はありません。



図：テンキー入力モード (標準モード)

- ※ テンキーのスタイルは、次のスタイルを任意に組み合わせてカスタマイズできます。  
 小数点キー[.]なし/ハイフンキー[-]なし/改行キーなし/空白キーなし/電話機配列  
 詳しくは、「2.3.プログラムインターフェースの仕様」をご覧ください。



図：イメージ入力モード

- ※ 詳しくは、「2.4. ストロークイメージデータの取得」をご覧ください。

#### 利用可能な入力モードの指定

利用可能な入力モードを「手書き」「キーボード」「テンキー」の3種類から、1~3つの間で任意の順で指定することができます。入力画面には、指定した入力モードの切り替えボタンが表示され、入力する内容にあった入力モードだけを選べるようになります。利用可能な入力モードを指定することで、操作の迷いやミスを防ぐことができます。

- ※ 詳しくは、「2.3.プログラムインターフェースの仕様」をご覧ください。

## 2.2.2 認識文字種の設定

入力欄ごとに認識文字種を指定できます。特定の文字の種類を入力する場合、認識文字種を指定すると認識率が高くなります。例えば、フリガナ用の入力欄に対して認識文字種をカタカナに設定すると、強制的にカタカナ・記号に認識されます。



図：認識文字種の設定 (認識文字種：カタカナに設定)

入力モードと認識文字種を組み合わせることで、より効率的な文字入力を実現します。


### 2.2.3 mazec ウィンドウの表示やサイズの変更

mazec ウィンドウは、ユーザー操作により、表示位置の指定 (移動) やウィンドウサイズの変更を行うことができます。同様の操作をアプリケーションから mazec に対してコントロールすることができます。

- mazec ウィンドウの表示/非表示
- mazec ウィンドウの表示位置の指定 (移動)
- mazec ウィンドウのサイズ変更
- mazec ウィンドウのリサイズの許可/禁止

詳しくは、「2.3.プログラムインターフェースの仕様」をご覧ください。

### 2.2.4 オプション設定の指定

mazec 画面の  (オプション設定ボタン) をタップすると、mazec の表示や動作について設定できます。



図：「オプション設定」画面

#### 前へ・次への表示

Webページの前後の入力欄へ移動するためのボタンを表示するかしないかを切り替えます。オンにすると「交ぜ書き入力」画面のTABキーが「前へ」・「次へ」に置き換わります。初期設定はオフです。

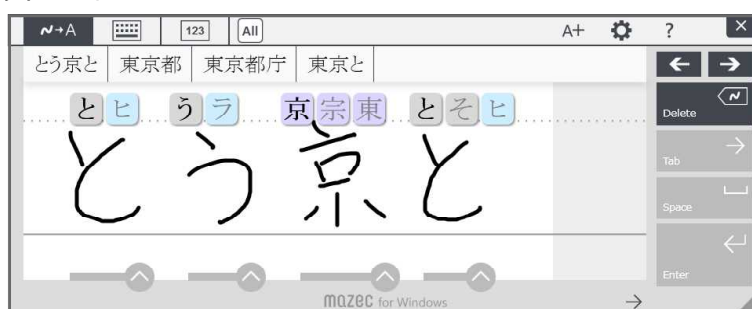




図：「前へ・次へ」を表示した画面 (標準モード)

## UI モード

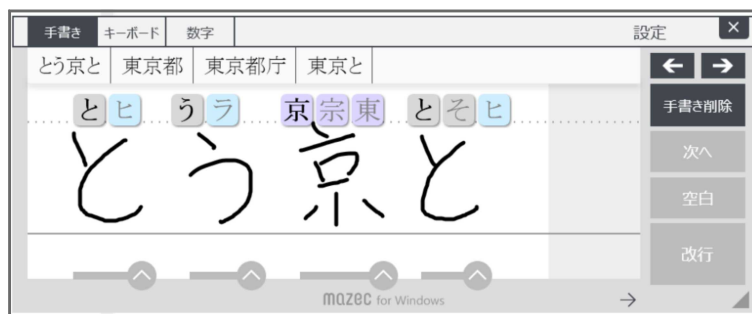
### ● 標準モード



図：標準モード

### ● 簡略モード

簡略モードは、mazec の操作に不慣れなユーザーや、文字が小さくて見づらいと感じるユーザーのためのモードです。ボタンはより大きく見やすく、日本語で表示されており、簡単な操作でスムーズに文字を入力できます。



図：簡略モード

### ● 初心者モード

PC やタブレットの操作自体に慣れていないユーザーのためのモードです。文字単位の入力枠やわかりやすいボタン名など、簡略モードよりもさらに直感的に操作できる UI になっています。このモードでは、予測候補やかな漢字変換候補は表示されず、認識された文字だけが表示されます。

※ 最大入力文字数は、30 文字です。



図：初心者モード

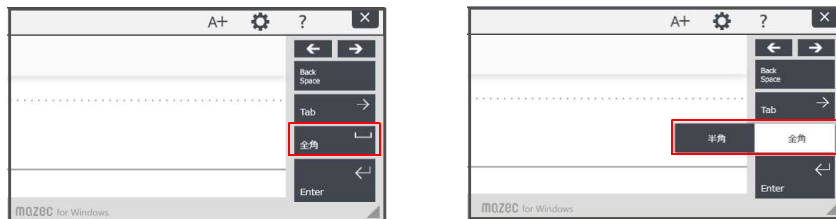
### 全て全角で入力

「全て全角で入力」をオンにすると、手書き認識した候補をすべて全角文字で表示します。Web の入力フォームなどで、住所や氏名などをすべて全角文字で入力する必要がある場合に便利です。オンの場合は「全角 (空白)」ボタンが初期表示されます。タッチすると「半角」ボタンも表示され、いずれかを選択して入力できます (「全て全角で入力」がオフの場合は、その逆となります)。

※ すべての UI モードにおいて、初期値はオフです。

※ 「全て全角で入力」をオンにすると、交ぜ書き入力時に次の操作で入力される空白文字も全角になります。

- ・ 簡略モードおよび初心者モードで「空白」キーを押したとき
- ・ 初心者モードで入力枠を空けて空白を入力したとき (候補確定時)



図：「全て全角で入力」が ON の場合 (標準モード)

### 候補文字サイズ

変換候補の文字サイズを小・中・大の3段階で設定できます。API から、文字サイズの細かな設定が可能です。詳しくは、「2.3.プログラムインターフェースの仕様」をご覧ください。

※ すべての UI モードにおいて、初期値は「中」です。



図：変換候補の文字サイズ (左から「小」・「中」・「大」)

### 確定時予測候補の表示

入力後、次に入力すると予測される内容を表示します。

初期設定では、入力後、次に入力すると予測された内容が提示されます。

予測された内容を表示させたくない場合は、[確定時予測候補の表示] の [しない] をオンにします。

### 優先候補

住所・名前を優先して候補に表示します。住所録を作成するとき便利な機能です。  
[優先候補] の [住所] [名前] [両方] から選びます。

### オプション設定・単語登録ボタンの表示 / 非表示

⚙️ や A+ (単語登録ボタン) \*1 を mazec ウィンドウに表示するかしないかを制御できます。  
詳しくは、「2.3.プログラムインターフェースの仕様」をご覧ください。

\*1 タップすると、「mazec 単語登録」画面が表示されます。よく使う単語や変換しづらい文字、長い単語に読みをつけて、変換候補として登録しておくことができます。

ユーザー操作による単語登録を制限したいときは、ボタンを非表示にします。



図：「mazec 単語登録」画面



図：単語登録の例

## 2.2.5 ペンの色、太さ、背景色

ペンの色・ペンの太さ、手書き領域の背景色を設定できます。これらの設定は、交ぜ書き入力モードとイメージ入力モードで有効です。



※ 背景色の初期値は、交ぜ書き入力モードは RGB(255,255,255)、イメージ入力モードは RGB(255,238,168)です。ただし、API から背景色が設定された場合はいずれのモードも設定された色で共通となります。

※ イメージ入力モードでは背景色を含んだ画像が出力されます。

## 2.3. プログラムインターフェースの仕様

### 2.3.1 モジュール






本モジュールは、ActiveX として動作します。

モジュール名	mazecx.dll
標準のインストール先	C:\Program Files\MetaMoJi Corp\mazec
CLSID	{4EC12F82-6B30-42ED-AE96-CE86F8ADB9B1}
ProgID	MetaMoJi.MazecCtrl.1

### 2.3.2 プロパティ

プロパティの設定は、ログインユーザー単位で記憶されます。

名前	型	アクセス	値
Mode	VT_BSTR	read/write	入力モードを指定します。 "recognition" : 交ぜ書き入力モード "keyboard" : キーボード入力モード "numpad" : テンキー入力モード
Recognition	VT_BSTR	read/write	交ぜ書き入力モードの認識文字種を指定します。 "all" : フィルタなし "kanji" : 漢字 "hiragana" : ひらがな "katakana" : カタカナ "alphabet" : アルファベット "number" : 数字 "mark" : 記号 "alnum" : 英数字
Moveable	VT_BOOL	read/write	UIでの mazec ウィンドウの移動やリサイズを許可するか禁止するかを指定します。 "true" : 許可 "false" : 禁止
Configurable	VT_BOOL	read/write	オプション設定ボタンや単語登録ボタンを表示するかしないかを指定します。 "true" : 表示 "false" : 非表示
UIMode	VT_BSTR	read/write	交ぜ書き入力モードやテンキー入力モードのUIを指定します。 "standard" : 標準モード (デフォルト) "easy" : 簡略モード "beginner" : 初心者モード
FlameSpacing	VT_I4	read/write	初心者モードにおける枠の間隔を指定します。 範囲 : -1 ~ 100 (ピクセル) ※-1 : 文字枠の間隔をなくします。 初期値 : 8

Closable	VT_BOOL	read/write	mazecウィンドウを閉じるボタンを表示するかしないかを指定します。 "true" : 表示 "false" : 非表示 初期値 : "true"
Visible	VT_BOOL	read	mazecウィンドウが表示されているかいないかを取得します。 "true" : 表示されている "false" : 表示されていない
FullWidthOnly	VT_BOOL	read/write	全角候補のみ表示するかしないかを指定します。 "true" : 全角候補のみ表示する "false" : 制限されない 初期値 : "false"
ModeChangeable	VT_BOOL	read/write	入力モードの切り替えボタンを表示するかしないかを指定します。 "true" : 表示 "false" : 非表示 初期値 : "true"
AvailableMode	VT_BSTR	write	利用可能な入力モード (recognition/keyboard/numpad) を","で区切って列挙します。 利用可能な入力モードは最大3つまで指定できます。それ以上の入力モードを指定した場合は、無視されます。同じ入力モードを2つ以上指定した場合は、あとのほうが無視されます。 有効な指定がされた場合、先頭の入力モードが現在の入力モードとして選択されます (Mode プロパティによる指定より優先されます)。 利用可能な入力モード以外のモードが Mode プロパティにより選択された場合、利用可能な入力モードのうち、先頭のモードがそのモードになります (Mode プロパティによる指定が優先されます)。 利用可能な入力モードとして1つだけ指定した場合でもボタンは表示されます。 初期値 : "recognition/keyboard/numpad" 利用可能な入力モードを0にすることはできません。0にする (キーボードを固定する)場合は ModeChangeable プロパティを使用して選択ボタンを非表示に設定します。
NumpadStyle	VT_BSTR	write	テンキーのスタイルを指定します。 "hide_dot"  (小数点) キーを非表示 "hide_minus"  (ハイフン) キーを非表示 "hide_enter"  (改行) キーを非表示 "hide_space"  (空白) キーを非表示 "phonepad"  電話機配列で表示 複数指定する場合は","で区切って列挙します。 初期値 : 設定なし

CandidateFont SizeRatio	VT_R8	read/write	変換候補の文字サイズ比率を 0.50 ~ 2.00 の間で指定します。小数点 3 桁以下は四捨五入されます。 初期値 : 1.00
PenThickness	VT_R8	read/write	ペンの太さを 0.50 ~ 20.0 の間で指定します。小数点 3 桁以下は四捨五入されます。 初期値 : 5.00
PenColor	VT_BSTR	read/write	ペン色を指定します。 定義済みの色名または RGB での指定が可能です。 [色名で指定] "Blue", "Red", "Green", "Cyan" など。 [RGB で指定 (例)] "#FF0000" - 赤, "#0000FF" - 青 初期値 : "#000000" 参照時は "#xxxxxx" の形式になります。
BackgroundColor	VT_BSTR	read/write	手書き背景色を指定します。 定義済みの色名または RGB での指定が可能です。(PenColor 参照) 初期値 : "#FFFFFF" - 交ぜ書き "#FFFEA4" - イメージ入力 参照時は "#xxxxxx" の形式になります。 ※背景色が設定された場合は、手書きしたストローク矩形が指定サイズに収まるように拡大・縮小されて出力されます。
ConversionPriority	VT_BSTR	read/write	優先して表示する変換候補を指定します。 "none" 優先なし (従来どおり) "address" 住所優先 "name" 名前優先 "address&name" 両方 初期値 : "none"
PredictOnCommit	VT_BOOL	read/write	確定時予測候補を表示するかしないかを指定します。 "true" : 表示 "false" : 非表示 初期値 : "true"

### 2.3.3 メソッド

名前	引数	戻り値	機能
Init	なし	なし	mazec を初期化します。 (【2.6. mazec の初期化に関して】参照)
Show	なし	なし	mazec ウィンドウを表示します。
Hide	なし	なし	mazec ウィンドウを非表示にします。
Move	VT_I4 Left VT_I4 Top VT_I4 Width VT_I4 Height VT_BOOL expand	なし	mazec ウィンドウを移動します。 ※mazec ウィンドウのサイズの初期値は、"1038x321"です。インストール直後は、画面の作業領域 (タスクバーなどを除いた部分) の最下部中央に表示されます。 ※mazec ウィンドウの最小サイズは、"480x200"です。最小サイズより小さい Width/Height を設定した場合は、最小サイズにとどまります。高さの最大値は、"500"です。 ※ Moveable プロパティが、"false"でも利用できます。 ※第5引数の expand は省略可 True の場合、指定した位置とサイズは Windows の拡大率の設定を考慮します。False の場合は拡大率設定に関係なくデバイス解像度 (ディスプレイ解像度) の座標系で指定されたものとします。初期値は False です。

EnableImage Output	VT_I4 Width VT_I4 Height	なし	<p>ストロークイメージ出力を有効にします。</p> <p>候補確定時に、あらかじめ指定された幅・高さのストロークイメージを作成してクリップボードにBitmapオブジェクトとしてコピーされます。指定できるストロークイメージの最大のサイズは、2048(W)x1536(H)です。</p> <p>※入力されたストロークの外接矩形が指定された横幅・高さに収まるように自動的に拡大縮小されます(縦横比は維持されます)。</p> <p>※幅と高さのいずれかに0以下の値が設定された場合は、ストロークイメージ出力は行われません。</p> <p>※幅と高さに-1を指定した場合、mazecの手書き領域全体を出力します(拡大縮小されません)。</p>
	VT_IT Type		<ul style="list-style-type: none"> <li>・省略可</li> <li>"bmp" - Bitmap形式</li> <li>"png" - png(base64)</li> <li>"jpg" - jpg(base64)</li> </ul>
	VT_DISPATCH Func		<ul style="list-style-type: none"> <li>・省略可</li> </ul> <p>コールバック関数 (JavaScriptのみ)</p> <p>※pngまたはjpg形式が指定され、かつコールバック関数が指定されていない場合はクリップボードに出力されます。</p> <p>※コールバック関数が指定されている場合、コールバック関数は VT_BSTR 型の引数を持ち、base64テキストにエンコードされたpng/jpgイメージが文字列として渡されます。この場合クリップボードにはデータは出力されません。</p> <p>※Bitmap形式が指定され、かつコールバック関数が指定された場合、コールバック関数は引数を持ちません。変換を伴わない場合はテキストの出力がなく、クリップボード参照のタイミングがないため、コールバック関数の呼び出しをクリップボード参照のタイミングとして利用することができません。</p>



DisableImage Output	なし	なし	ストロークイメージ出力を無効にします。 初期値：無効
SetMessage		なし	タイトルバーに表示するメッセージを設定します。 ※UIモードが標準の場合は表示されません。 ※ ModeChangeable プロパティが"true"の場合は表示されません。
	VT_I4 Type		・メッセージのタイプを指定します。 0 - 未入力時のメッセージ 1 - 入力中のメッセージ
	VT_BSTR Msg		・メッセージ文字列を指定します。 初期値：メッセージなし ※空文字列("")を設定するとクリアされます。
	VT_BSTR Color		・文字色を指定します。 定義ずみの色名または RGB での指定が可能です。 [色名で指定] "Blue", "Green", "Red", "Cyan", "Magenta", "Yellow", "Black", "White" [RGB で指定 (例)] "#FF0000" - 赤, "#0000FF" - 青 ※省略時は黒(#000000)になります。
	VT_I4 FontSize		・フォントサイズを指定します。 1以上の整数を指定します。 ※省略時はシステム規定値になります。
SetBackground Image	VT_BSTR URI	なし	・背景画像のURI URIで指定された画像を手書きの背景として設定します (初心者モードを除きます)。 対応する画像形式はbmp、png、jpg、gif、tiffです。 96 dpiの画像を指定してください。96dpi以外の解像度の場合は拡大・縮小されて表示されます。
	VT_BOOL TileMode		・タイルモード 省略可能(デフォルトはオフ) タイルモードがオフの場合(1枚画像の場合)、手書き領域全体を画像として出力します。この場合、既存の画像のどの位置に何を書き込んだかの情報を重視し、設定している出力画像サイズは無視されます (拡大・縮小はされません)。 タイルモードがオンの場合、手書きしたストローク矩形が指定サイズに収まるように拡大・縮小されて出力されます。テクスチャ背景など、画像を単純な背景として利用することを想定しています。 例) インターネット上のpng画像を1枚背景に設定 <code>MazecCtrl.SetBackgroundImage ("http://xxx/yyy.png", false);</code> 例) ローカルのjpg画像をタイル背景として設定 <code>MazecCtrl.SetBackgroundImage ("file:///c:/users/xxx/pictures/yyy.jpg", true);</code>

SetImage Notification	VT_I4 hWnd VT_I4 Message VT_I4 wParam VT_I4 lParam	なし	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ウインドウハンドル</li> <li>・メッセージ</li> <li>・メッセージパラメータ</li> <li>・メッセージパラメータ</li> </ul> イメージ出力を行った際に、指定されたウインドウにmazec側から PostMessage () します。 mazecからはクリップボードに書き込み後にメッセージを送るため、アプリケーション側はこのメッセージを受信したタイミングで、クリップボードからイメージデータを読み出して処理することができます。 hWnd に 0 を指定するとメッセージは送られません。
--------------------------	---	----	---

#### 補足事項

従来 Move () メソッドは Show () メソッドを実行してから呼び出す必要がありましたが、Show () をする前に非表示状態でも Move () によりウインドウの位置とサイズを指定できるようになりました。

## 2.4. ストロークイメージデータの取得

文字を手書きで入力し、候補を選択すると文字列が入力フィールドに入力されますが、筆跡を残しておきたい場合などには、そのストロークイメージも同時に取得することができます。

### 2.4.1 ストロークイメージ出力の有効/無効設定

初期状態ではストロークイメージデータは出力されません。ストロークイメージ出力を有効にする場合は、EnableImageOutput () メソッドを呼び出します。

例) 500(W) × 200(H)のサイズでストロークイメージデータを出力する

```
MazecCtrl.EnableImageOutput ( 500, 200 );
```

ストロークイメージ出力が不要になった場合は、DisableImageOutput () メソッドを呼び出して、ストロークイメージ出力を無効にします。

### 2.4.2 ストロークイメージデータの取得

ストロークイメージデータは Bitmap オブジェクトとしてクリップボードに出力されます。アプリケーション側では、入力した文字が mazec から出力された時にクリップボードを参照することで、ストロークイメージデータが得られます。

※ mazec はストロークイメージをクリップボードに書き込んでから確定された文字列をアプリケーションに送ります。  
 アプリケーション側では Text コントロールで発生する最初の Change イベントのタイミングでクリップボードからイメージを取得できます。

以下の例では、クリップボードからストロークイメージデータを取得して PictureBox に表示しています。

※ .NET Framework 2.0 以降で利用可能なメソッドを使用しています。

#### VB.NET

```
If Clipboard.ContainsImage () Then  
    pictureBox1.Image = Clipboard.GetImage ()  
End If
```

#### C#

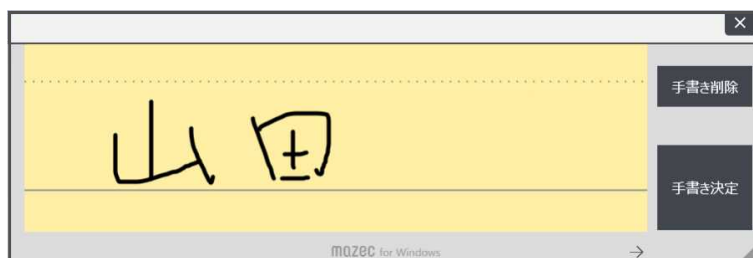
```
if (Clipboard.ContainsImage ()) {  
    pictureBox1.Image = Clipboard.GetImage ();  
}
```

### 2.4.3 イメージ入力モード

イメージ入力モードは変換を行わずストロークデータだけを入力するモードで、署名等に利用できます。入力画面は UI モードに関わらず同一です。

※ 自動スクロールをするかしないかは、「オプション設定」の「自動スクロール」の設定に従います。

※ 設定ボタンや入力モードの切り替えボタンは表示されません。入力モードは API からのみ切り替え可能です。



図：イメージ入力モード

#### 出力フォーマット、出力方式

bmp 形式に加え base64 テキストにエンコードした png および jpg 形式でクリップボードに出力できます。JavaScript のコールバック関数の引数でも受け取ることが可能です。コールバックで受け取る場合にはクリップボードを使用しないため、よりセキュアな入力を行うことができます。

※ コールバックで受け取れる形式は、base64 テキストにエンコードされた png および jpg のみとなります。

### 2.4.5 備考

- クリップボードに出力されたストロークイメージデータは mazec からは削除しませんので、次の方法でアプリケーション側で削除 (クリア) してください。

#### VB.NET

```
Clipboard.Clear ()
```

C#

```
Clipboard.Clear();
```

- クリップボードはほかのアプリからも参照できてしまいますので、ストロークイメージデータの利用を行う場合のみストロークイメージ出力機能を有効にしてください。また、ストロークイメージデータを取得したらクリップボードをクリアしてください。

## 2.5. 操作ガイドメッセージの表示に関して

SendMessage メソッドでタイトルバーに表示するメッセージを設定できます。手書き未入力時や入力中に表示するメッセージのほか、文字の色やサイズも指定できます。店頭での入力時の操作ガイドとしてお使いいただけます。詳しくは、「2.3.プログラムインターフェースの仕様」をご覧ください。



図：手書き未入力時のメッセージの例（初心者モード）



図：手書き入力時のメッセージの例（初心者モード）

## 2.6. mazec の初期化に関して

PC を起動後初回の mazec 表示時には、mazec が使用している.NET フレームワークに含まれる WPF の初期化や手書き認識エンジン・変換エンジンの初期化などの処理が集中するため2回目以降の表示と比較すると時間がかかり、特にスペックの低いマシンでは顕著に遅くなったり (数秒~十数秒)、負荷状況によっては表示が乱れる場合があります。

mazec を制御するユーザーアプリの起動時やブラウザ (IE) でフォームをロードした時など、実際に mazec を利用する前の段階で今回追加した Init()メソッドを実行しておくことで、負荷を分散して初回の表示に要する時間を2回目と同等に高速化します。

なお、タイミング的に Active-X での呼び出しができない場合は mazecview.exe の起動オプションで "init"または"initialize"を指定することで同等の処理を行います。

この場合、例えば Windows のスタートアップへの登録や、ユーザーアプリからの外部アプリ呼び出し、ユーザーアプリ起動のバッチファイルからの呼び出しなどが考えられます。

※十分なスペックのマシンでは必ずしも初期化は必要ありません。

## 2.7. 動作環境

- OS

Windows 7 (全エディション) (32ビット/64ビット)

Windows 8/8.1 (ProおよびEnterpriseを含む) デスクトップモード (32ビット/64ビット)

Windows 10 デスクトップモードを推奨

- CPU/メモリ

OSが推奨するCPU、メモリ

※ mazec for Windowsは 32 ビットプログラムおよび 64 ビットプログラムの2つがあります。

※ Windows Server、Windows RTは対象外です。

※ Windows 7の場合、タッチパネル式ディスプレイを推奨します。

- 32 ビット版と 64 ビット版の取り扱いに関する注意事項

- ・ 32 ビット OS 上で、64 ビット版は動作しません。

- ・ 32 ビット版 mazec から 64 ビット版 mazec へのインストールは可能ですが、非推奨です。  
再び、32 ビット版をインストールするとライセンスが引き継がれません(再購入が必要です)。

- ・ 64 ビット版 mazec から 32 ビット版 mazec へのインストールは可能ですが、非推奨です。  
再び、64 ビット版をインストールするとライセンスが引き継がれません(再購入が必要です)。

- Web 上の HTML/JavaScript で mazec の制御を行う場合の注意事項

Windows/Internet Explorer のバージョンによっては、セキュリティ上の制約により、Web 上にある HTML/JavaScript から Active-X を介して Mazec の制御が行えません。

具体的には mazec コントロールオブジェクトが生成されず null になったり、不正なオブジェクトが生成されてメソッド呼び出しやプロパティ設定が失敗したり、フリーズ状態になったりします。

この場合、以下の対応を行うことで制御可能になります。

- ・ ローカルにコピーして実行する

- ・ Internet Explorer の設定でその URL を信頼済みサイトに追加する

[ツール]-[インターネットオプション]-[セキュリティ]

## Appendix A サンプルコード

【ご注意】 本サンプルコードはアプリケーションの動作保証をするものではありません。  
お客様の責務にて、OS のリファレンスにしたがって、開発をお願い致します。

Internet Explorer によるデータ入力フォーム (HTML コード) のサンプルです。

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"/>
<title></title>
</head>

<body>
<script type="text/javascript">
<!--
function showmazec () {
MazecCtrl.show ();
}
function hidemazec () {
MazecCtrl.hide ();
}
function movemazec (left,top,width,height) {
MazecCtrl.move (left,top,width,height);
}
function setrecog () {
MazecCtrl.mode = "recognition";
}
function setkeybd () {
MazecCtrl.mode = "keyboard";
}
-->
</script>

<object id="MazecCtrl" classid="CLSID:4EC12F82-6B30-42ED-AE96-CE86F8ADB9B1">
</object>
<form>
■メソッド
<table>
<tr><td>Show: </td><td><input type="text" onfocus="showmazec ();" /></td></tr>
<tr><td>Move (150,350,800,300): </td><td><input type="text"
onfocus="showmazec ();movemazec ('150','350','-1','-1');"/></td></tr>
<tr><td>Move (0,0,1050,500): </td><td><input type="text"
onfocus="showmazec ();movemazec ('0','0','1050','500');"/></td></tr>
</table>
<input type="submit" onfocus="hidemazec ()" value="閉じる"/>
<br /><br />
```

■プロパティ

```

<table>
  <tr><td>・入力モード</td></tr>
  <tr><td>交ぜ書き: </td><td><input type="text"
onfocus="showmazec();setrecog();" /></td></tr>
  <tr><td>キーボード: </td><td><input type="text"
onfocus="showmazec();setkeybd();" /></td></tr>
  <tr><td>・認識モード</td></tr>
  <tr><td>すべて: </td><td><input type="text"
onfocus="showmazec();setrecog();MazecCtrl.recognition='all'" /></td></tr>
  <tr><td>漢字: </td><td><input type="text"
onfocus="showmazec();setrecog();MazecCtrl.recognition='kanji'" /></td></tr>
  <tr><td>ひらがな: </td><td><input type="text"
onfocus="showmazec();setrecog();MazecCtrl.recognition='hiragana'" /></td></tr>
</table>
</form>
</body>
</html>

```